

	Главный зал	Зал №2	Зал №3
9:00	Начало регистрации		
10:00	9:00 — 10:40		
	Открытие и вступительное слово10:45 — 11:00		
11:00	Игроков не обманешь Александр Егоров, VK Play11:00 — 11:50	Маркетинг в геймдеве: базовый минимум и роскошный максимум Роман Колосов, VK Play11:00 — 11:50	Формирование долгосрочного конкурентного преимущества Тенгиз Тегашвили, Sociaro11:00 — 11:50
12:00	Пленарная сессия От индустрии энтузиастов к индустрии миллиардов: следующий шаг для российского геймдева TBD12:00 — 13:30	Как выстроить свой путь в геймдеве: создание бизнес-партнёрств и выстраивание бизнес-системы на примере собственной компании Юрий Сироткин, Практика Гейм-Дизайна12:00 — 12:50	Планирование разработки графики: как создать реалистичный динамический план Вера Величко, OWL Studio12:00 — 12:50
13:00		Как делать мидкор проекты с циклом жизни от 5 лет Ян Янкелойц, Overmobile13:00 — 13:50	Чай, шоколадка, нейросети. Непринужденно о сложном Егор Егоров, UX/UI и игровой арт13:00 — 13:50
14:00	Кофе-брейк14:00 — 14:30	Кофе-брейк14:00 — 14:30	Кофе-брейк14:00 — 14:30
15:00	Права на IP: базовый минимум или роскошный максимум — сессия i-Legal x Blackhub Games Ирина Карпова, Полина Гаврюшина, Мария Ордовская-Танаевская, Алина Танкова, TBD14:30 — 15:20	Как сломать процессы и выпустить игру Тимур Мусин, «Три Богатыря. Арена приключений»14:30 — 15:20	Питчинг игровых проектов Денис Трак, Геймс Юнайтед14:30 — 15:20
16:00	Коллективная сессия про разные направления в маркетинге и продвижение Денис Сандаков, Денис Бородкин, Матвей Зубов, Роман Колосов15:30 — 17:00	Иной геймдев: Мир НРИ или как создать «убийцу» DnD Ян Шевченко, Fair Games/GD Forge15:30 — 16:20	PnL. Что? Зачем? Как? Андрей Карелин, VK Play15:30 — 16:20
17:00		Геймификация: как бизнес с помощью игр может взаимодействовать с аудиторией Артём Анищенко, Digital Oxygen16:30 — 17:20	AI - взгляд с разных сторон: образование, арт, программирование, текст Анна Лепешкина, геймдизайнер16:30 — 17:20
18:00			
19:00	Питч-сессии инди-проектов VK Play18:00 — 20:00		
20:00			

	Главный зал	Зал №2	Зал №3
9:00	Регистрация, нетворкинг, шоукейсы		
10:00			
11:00	Фотограмметрия Сергей Сыскин, Lipsar Studio 11:00 — 11:50	Борьба за мобильного игрока: как превратить просмотры в скачивания? Татьяна Казакова, DevRel 11:00 — 11:50	«Рамен с сосиской! Выживут только голодные» Евгений Медведев, Social Quantum 11:00 — 11:50
12:00	Коллективная сессия об управлении и маркетинге Тенгиз Тегашвили, Илья Корчагин, Ян Янкелойц 12:00 — 13:30	Российский игровой движок PointJS: среда для разработки игр и обучения Марат Ильясов, Point.js 12:00 — 12:50	Как ГД, который может только придумывать, может создать игру в одиночку Владимир Ковтун, Полезные Игры 12:00 — 12:50
13:00		TBD TBD 13:00 — 13:50	Системные подходы к построению бренда Катерина Чиркова, Hoolignomes 13:00 — 13:50
14:00	Кофе-брейк 14:00 — 14:30	Кофе-брейк 14:00 — 14:30	Кофе-брейк 14:00 — 14:30
15:00	Как вырастить из стартапа большую студию Илья Корчагин, Take Top Entertainment 14:30 — 15:30	Воркшоп «Создание уровней на основе анализа музыки» Варвара Кожина, Indie Varvar's 14:30 — 16:00	Практический воркшоп «Придумаем инди-хит?» Алексей Сойер, UX/UI и игровой арт 14:30 — 16:00
16:00	Препрод — как не потратить деньги на заведомый провал Глеб Дурново, Липсар, «Спарта 2035» 15:40 — 16:40	Модульность UI/UX для масштабирования бизнеса Вероника Акулич, Playgineers 16:10 — 17:00	Мастер-класс «Сборка манифеста игры в режиме коллективного брейншторма» Денис Поздняков, Винторог 16:10 — 17:00
17:00	TBD TBD 16:50 — 17:50		
18:00			
19:00			
20:00			